原 著

宮崎駿にみる身体感覚

——体感体験と創造性——

高 橋 徹* 松 下 正 明**

〈抄録〉アニメーション映画監督の宮崎駿の著書，関係者の発言から，宮崎駿の「黒い粉が身体から出ている」と語ったエピソードや，「怒りとともに黒いものが身体から噴出する感じ」といった情動反応を伴う特殊な身体感覚・体感体験を取り上げ，そのような体験が影響を与えたと考えられる作中のキャラクターや映像表現を指摘した。さらに，小説『ゲド戦記』が宮崎駿とその作品に与えた影響を検討し，宮崎駿が自身の体感体験を理解するために，『ゲド戦記』の思想を自らの精神的支柱にしたものと考えた。また精神医学における体感異常症を概説し，それらと宮崎駿の体感体験との異同，宮崎駿の体感体験と創造性との関連性について考察した。宮崎駿の身体感覚は，何らかの異物が身体内部から外部に出ていくという形で体験されるものである。この内的体験を外在化して具象化し，形を与えていくという能力は，創作者としての創造性にも大きな影響を与えた可能性がある。

病跡誌，82；75-86，2011

I はじめに

アニメーション映画監督である宮崎駿(1941～)とその創造性豊かな作品は，もはや日本人で知らぬ者はいないといってよいほどの知名度を誇る。また国内にとどまらず，2001年公開の映画『千と千尋の神隠し』はアカデミー賞長編アニメーション部門賞やベルリン国際映画祭金熊賞などを受賞，2004年公開の映画『ハウルの動く城』はヴェネチア国際映画祭オゼッラ賞を受賞，さらに翌年には同映画祭の栄誉金獅子賞を受賞するなど，すでにその評価は世界的に確立されたといってよい[10,31]。宮崎駿が日本を代表する映画監督であることは衆目の一致するところであり，不世出の映像作家としての才能は疑いの余地がない。

宮崎駿の先輩にあたるアニメーターの大塚康生は，宮崎駿の仕事を葛飾北斎の浮世絵になぞらえて，「いやもう浮世絵と同じだよね。100年たっても日本人は(宮崎作品を)まだ見ますよ」「芸術というのはそういうものであってね。歴史っていうふるいにかけられてね。今から100年後の世界の人が見て，それに耐えられるものを作れるという人はそうはいないんですよ」[21,22]と語っている。また国内外のクリエイターに与えた影響は絶大であり，宮崎作品に影響を受けた，あるいはファンであると自認する者は，ジョン・ラセター(米映画監督)，M・ナイト・シャマラン(米映画監督)，ル＝グウィン(米小説家)，メビウス(仏漫画家)，ニック・パーク(英映画監督)などと数え切れない。世界興行収入記録を塗り替えた2009年公開映画『アバター』の監督ジェームス・キャメロンは，同映画の世界観が宮崎作品のそれに似通っているのではとの日本人記者の指摘に対して，「ミヤ

A body sensation of Hayao Miyazaki：The cenesthesia and creativity
＊信州大学医学部精神医学講座，Tohru Takahashi：Department of Psychiatry, Shinshu University School of Medicine.
＊＊東京都健康長寿医療センター，Masaaki Matsushita：Tokyo Metropolitan Geriatric Hospital and Institute of Gerontology.

ザキの新作は必ず見ているよ。実は映画の最後に『もののけ姫』にオマージュをささげたシーンがあるんだ」[2]と答えている。

また宮崎駿には，その作品や思想にとどまらない人間としての魅力がある。長年，宮崎とともに映画製作にたずさわってきたプロデューサーの鈴木敏夫は，自身のラジオ番組で宮崎駿に関して，「天才ですよね。天才ほど面白い人はいないですよ。見ていてほんとに面白い」「僕は宮崎駿という人と30年つき合ってきましたけれど，人間そのものが十分に変なんですよね。作った映画と本人とを比較すると本人のほうが面白いんですよ」[21,22]と語っている。

本論では，一般に入手可能な資料の中から，主に宮崎駿の特殊な身体感覚・体感体験と考えられるエピソードを抜粋し，その体験が創作と作品に与えた影響や関係性について精神医学的に考察した。

Ⅱ　検討の対象とした資料

1．宮崎駿の著書，インタビュー記録

宮崎駿自身の主要な著書には『出発点 1979～1996』[14]と『折り返し点 1997～2008』[16]の二冊があり，これには，映画の企画書，エッセイ，インタビュー，対談，講演内容などが収録されている。宮崎駿本人の発言の多くはここから引用した。またこの主著書以外にも，雑誌に掲載された講演記録やインタビューを対象資料とした[15,30]。

前出の『出発点』[14]には，長年の盟友である映画監督高畑勲の「宮崎駿」評（「エロスの火花」と題した特別寄稿）が巻末に掲載されており，宮崎駿の気質に関する記載を引用した。

2．宮崎駿の作品

宮崎駿が監督した長編アニメーション映画作品として，『風の谷のナウシカ』（1984年），『もののけ姫』（1997年），『千と千尋の神隠し』（2001年）の3作品を対象として，作中に登場するキャラクターに関する宮崎駿の発言などを引用し，その創作に影響を与えたと考えられる宮崎駿の身体感覚との関連性を考察した。また12年を費やして完成した漫画『風の谷のナウシカ』[13]の登場人物や描写，台詞を検討した。

3．鈴木敏夫など関係者の発言

長年，宮崎駿とともに映画製作にたずさわり，スタジオジブリ（1985年設立。宮崎駿監督作品を製作してきたアニメーション・スタジオ）のプロデューサーを務めてきた鈴木敏夫のラジオ番組「ジブリ汗まみれ」[22]と，その放送内容を収録したDVD[21]から，宮崎駿に関する発言を資料とした。

4．宮崎駿とその作品を論じた著作物

宮崎作品のメイキング・ドキュメンタリーとして『「もののけ姫」はこうして生まれた。』[26,27]と『ポニョはこうして生まれた。――宮崎駿の思考過程』[1]があり，特に後者は映画『崖の上のポニョ』制作中の宮崎駿に密着したもので，取材期間は映画の準備段階から2年半，DVDは12時間半の内容となっている。『ポニョはこうして生まれた。』において，宮崎駿を密着取材したNHKディレクター荒川格は，鈴木敏夫のラジオ番組内でも貴重な証言をしており[21,22]，これらを資料として検討した。

5．小説『ゲド戦記』とそれに関連した宮崎駿，鈴木敏夫の発言

宮崎駿に多大な影響を及ぼしたとされる小説『ゲド戦記』[9]を参照した。宮崎作品の中に映像表現としてよく見られる影と闇の概念に関連する箇所を引用し，宮崎駿の身体感覚との関連性について考察した。小説『ゲド戦記』の影響の大きさを物語るエピソードとして，スタジオジブリ・ホームページ上に採録された鈴木敏夫の発言を引用した[19,20]。

Ⅲ　資料検討の結果

（以下，引用文中の傍線は筆者による）

1．黒い粉

鈴木敏夫のラジオ番組「ジブリ汗まみれ」[22]

を収録したDVD[21]に，荒川格（『ポニョはこうして生まれた。――宮崎駿の思考過程』[1]で宮崎駿に密着取材を行ったNHKディレクター）がゲストとして出席した回（2008年8月放送）があり，鈴木と荒川が映画『崖の上のポニョ』制作中の宮崎駿に関するエピソードとして以下の発言をしている[注1]。

荒川「東映動画の先輩（奥山玲子）[7]が亡くなったと知らされて，（宮崎駿の）絵コンテが全然すすまなくなったんです。あの世というものが絵コンテの中にどんどん出てくるようになって，ポニョと宗介が旅をしていく先があの世だっていうイメージがどんどん色濃くなっていく時期があった。宮崎さんの発言もそういうものが多くなって，そういう時期に宮崎さんは，けっこう混乱していったんです。そのころ，鈴木さんがスタジオにやってきて，いつものように雑談して帰っていったときに，宮崎さんが，『荒川。今，鈴木さんから，黒い粉が落ちてたのがみえたか』と言う。『え，黒い粉ですか？』と聞き返したら，『黒い粉が降ってただろう』と言われて。全然わからないから，『どうなんですかねえ』などと答えていたら，宮崎さんが『鈴木さんは，（映画製作で）いっぱいいっぱいになっているから，あの人はもう病的だ』とか，『お前には見えないのか』などと言われて。言動がおかしいんですよ。そういうのにどう答えていいのかわからなくて」

鈴木「これは一般の人にはわかりにくいかもしれないけれど，創作で本当に困り果てたとき，一種，精神状態がおかしくなるんです。そうするとあらぬ言動がでる。そうすると，それを具体化しようとする人だから，それで僕に対して『体から黒い粉が出ている』と言い出す。それをスタッフの一人ひとりに確かめ始めるんです。それで例えば『高坂君。見えたか？』と。そうすると高坂君は頑張って，『見えません』と答えた。でもあるスタッフは『見えたか』ときかれて，『見えました』と言っちゃうんです。そうするとね，実をいうとほとんどの人が『見えました』と言っちゃうんですよ。こわいから。でも荒川は『見えなかった』と言った。これはすごく大事なことで，やっぱり個人が確立している人は『見えない』と言うんです」

2．タタリ神・カオナシ

次に宮崎駿本人の発言から，「人体から出る黒い粉」を連想させるものを抜粋してみる。まず映画『もののけ姫』の「タタリ神」に関する発言。

「タタリ神みたいなものに形を与えていいのか。与えていいのかじゃなくて，もともと形のないものですからね。形を与えるということにスタッフはみんな，戸惑っていました。僕なんかには実感というか，体験としてあるんですけどね。そういう気分に襲われることが。自分でも抑えきれなくなって，感情的なものが爆発し，身体中から毛穴という毛穴から邪悪なものがワーッと出てくる感じがすることがあるんです」（p. 34）[16]

「自分にあるものですから，みんなに共通しているのかと思っていたんですけれどもね（笑），時々何かの拍子に憤怒に駆られると体中の毛穴から，それこそ穴っていう穴から黒いどろどろしたものが出てくるような感じがあるんですよ。自分でコントロールできないような。何でこんな怒りが突然湧き出すんだろうというくらいに凶暴になる瞬間があるんです。最近は随分コントロールするようになってきたんですけれども。そういうのをみんな持ってるんだろうと思ってたんです」（p. 62）[16]

「僕は，ものすごい怒りに駆られることが多い人間で，身体の中から，本当に黒い虫が出てくるような感じを持つことがあるんです。その怒りをコントロールすることが非常に大変で……。ところがスタッフの多くはそういう実感をもっていないんですね。みんなもっと平和な人たちなんで」（p. 223）[16]

「自分のなかにドロドロしたものや，憎しみとか，憤怒みたいなものがあるとき，それをどうやってコントロールするか。僕はコントロールしきれないところがある人間で，自分の毛穴という毛穴から，穴という穴から黒いわけのわからないものがワーッと噴出してくる，そういう体験を何度かしているんです。そういうものをみんな持ってるのかと思って，タタリ神みたいなキャラクターを作りました。描いたスタッフにはわからなかったらしく，イカスミスパゲッティみたいになったりしましたが（笑）」（p. 36）[30]

「タタリ神」のほかに，凶暴性と「黒いわけのわからないもの」をあわせもったキャラクター

として連想されるのは，映画『千と千尋の神隠し』の「カオナシ」である。以下，「カオナシ」に関する宮崎駿の発言。

「プロデューサーが僕のいないところで『カオナシっていうのは宮崎の分身だ』って言って歩いていますから，そんな難しいことを考えなくても，僕らの中にたぶんカオナシが棲んでるんですね。プロデューサーの中にも棲んでるんじゃないかと思うんですけどね」(p. 252)[16]

「カオナシの歌なんかも，残念なことに映画で使えないんですね。『さみしい，さみしい，さみしい』っていう歌なんですけども，危ない歌っていわれてます（笑）。あれは，危ない歌です。『食べちゃいたい』っていうような。柊さんはカオナシを『やさしい』なんて言ってましたけど，やさしいなって思ったとたんに食べられちゃうんですね」(p. 250)[16]

3．暴力・憎悪・怒り

前出の「黒いどろどろとしたものが身体から噴出する」という身体感覚は，「怒り」「憤怒」「憎しみ」などの情動に伴って生じる体験であることが幾度も語られている。宮崎駿の体感体験をより理解するために，『もののけ姫』のインタビューで繰り返し語られる「暴力」「憎しみ」についての発言を以下に引用する。

「暴力は本来ないもので，フラストレーションが溜まるから暴力を発揮するんだみたいな理解を人間に対してするようになると，人間のことを理解できなくなるんですよね。なぜなら人間には暴力はあるんです，あるんだと思うんです」(p. 63)[16]

「『もののけ姫』の中の非常に大事な部分として，コントロール出来なくなってしまった憎悪をどうやったらコントロール出来るのかっていうテーマがあるんです。（中略）タタラ場の人間たちは，優しいけれど，例えばサンが入ってきた時にはものすごく残酷になりますよね。取り囲んで殺そうとしたり，あざ笑ったり。でも普通の人間なんです。アシタカはそれを見て，その人たち全部を否定しない。そういうこともあるけれども，なおかつその人たちを受け入れようとする。そしてアシタカは自分のコントロール出来ない腕の力を，なんとかしてコントロールしようとする。その過程は，自分の内部で爆発する憎しみをなんとかしてコントロールしようとする努力の過程なんです」(p. 99)[16]

「アシタカの行動は，ほとんどが自分の中に生まれてしまった憎しみをどうやってコントロールするかということに尽きるんです。それは今の日本の子供たちが，自分の内に潜んでいる暴力にとまどっているのと同じです」「暴力は人間の属性の一つで，初めから人間が持っているものです。でもコントロールできない人には，非常に不幸なことになる。近頃は他人すべてを憎む人たちが増えてきています。その憎しみをコントロールして，溶かすことが人間に出来るだろうかということが，この映画の制作動機の一つでした」(p. 108)[16]「怒り……つまり人間の中に，暴力・攻撃的な衝動というものが，あるんだと思うんです。それをなくすことはできないので，むしろどういうふうにコントロールするかということが，人間や人類に課せられた大きな課題だと思うのですけども」(p. 223)[16]

ちなみに「宮崎駿が怒った」「スタッフに雷を落とした」というエピソードは数多く存在する[15,19,20,21,22,32]。（スタッフを叱責する姿を撮影した映像もある）[1,33]。『千と千尋の神隠し』のインタビューでは宮崎駿自身が，「鈴木プロデューサーを初め，僕も凶暴になることはしょっちゅうありますし，わめき散らすし頭も湯婆婆のようにでかいですし，若いスタッフにとっては，そういう，自分の爺さんの年の人間が，血相変えて怒鳴ったら恐いですからね」(p. 38)[15]と語っている。

また高畑勲は，宮崎駿の気質を次のように表現している。

「愛憎激しく情にあつく，泣き，はしゃぎ，人を愛し，人の才能に期待しすぎ，夢破れてわめき，激怒し，人のすることが見ていられなく，心配し，手も口もだし，はがゆがり，早々と見限り，結局大変なことを自分で引き受け，自分に甘い意志弱き男どもや向上心のない輩を嫌い，いびり，しかし面倒を見，ときに余計なお世話おじさんと陰口を叩かれ，女性にはおおむねじつに親切である」(p. 573)[14]。

4．小説『ゲド戦記』

怒りなどの情動に伴って「黒いどろどろとしたものが身体から出てくる」という特殊な身体感覚の体験を考察するうえで，宮崎駿の愛読書であるアーシュラ・K・ル＝グウィンの小説『ゲド戦記』の影響を検討する。小説『ゲド戦記』は，宮崎駿の長男である宮崎吾朗を監督に起用して2006年に映画化されたが，それ以前より，宮崎駿は同小説に関して以下のように語っていた。

「僕は，一つの優れた例を持っています。それはアーシュラ・K・ル＝グインというアメリカの女流作家が書いた“A Wizard of Earthsea”『アースーシーの魔法使い』で，日本では『ゲド戦記』と訳されています。これは，自分の中の戦いを外に広げてうまく書いてる作品です。それで，非常に僕は感動して，何度も何度も繰り返し読んだんです。相手を撲滅すれば問題が片付くっていう形で書いてるものではありません。しかし，これははっきり冒険活劇物語です。自分の内部の敵と戦う冒険物語，あるいは旅なんです。真似してやるわけにもいかないんで，困ってますが」(1986年講演)(p. 142)[30]

「闇と光が対峙していて，光が正しくて闇が邪悪な物というヨーロッパ系列の思想がありますね。ぼくは，あれが好きじゃないんです。ル・グウィンの『ゲド戦記』は，一番力があるのは実は闇なんじゃないかと言ってますけど」(原文は1988年掲載)(p. 493)[14]

「虚構の世界が見事に構築されている。光と闇の二元対立図式も，狭隘な世界観や作品作りの方便ではなく，作家の骨肉として内化されている。竜の描写が，他の作品群と一線を画して素晴らしい」(「私の好きなファンタジーノベル　U・K・ル＝グウィン『ゲド戦記』」と題した書評，1989年)[12]。

以上のように，宮崎駿の『ゲド戦記』に対する想い入れはすでに本人の口から語られていたが，映画『ゲド戦記』製作により，より詳細な情報が鈴木敏夫のインタビューから明らかにされた[19,20]。それによると，1981～1982年頃に宮崎駿は小説『ゲド戦記』に心酔していた時期があり，宮崎と鈴木が最初に映画製作を検討した際には，『ゲド戦記』が候補にあがったという。しかし原作者の許諾が得られず断念し，「それで仕方なく，代わりに『風の谷のナウシカ』をやることになったんです」[20]と鈴木は証言している。その後，宮崎作品が米国でも公開されるに至り，宮崎作品を見た原作者ル＝グウィンが映画化するのなら宮崎駿しかいないと考え，2003年に日本語版翻訳者の清水真砂子を通じて，その意向がスタジオジブリに伝えられた[18]。しかし当時，宮崎駿は『ハウルの動く城』(2004年公開）の制作に多忙を極めていた。鈴木敏夫は映画化を検討する研究会をスタッフとともに立ち上げ，ジブリ美術館の館長だった宮崎吾朗も鈴木に誘われる形でその研究会に参加した。そして映画『ゲド戦記』は宮崎吾朗を監督として製作され，2006年に公開された。

ただし，『ゲド戦記』映画化の最終的な許諾を得るために鈴木敏夫とともに渡米したのは宮崎駿であり，そこで宮崎駿は，原作者ル＝グウィンを前に『ゲド戦記』への思いを以下のように語ったと鈴木は述べている[19]。

「本はいつも枕元に置いてある。片時も放したことがない。悩んだ時，困った時，何度読み返したことか。告白するが，自分の作ってきた作品は『ナウシカ』から『ハウル』に至るまですべて『ゲド戦記』の影響を受けている」

「作品を細部まで理解しているし，映画化するなら世界に自分をおいて他に誰もいないだろう」

「この話が20年以上前にあったなら，自分はすぐにでも飛びついていたと思う。だが，自分はもう歳だ。そんな時，息子とそのスタッフがやりたいと言い出した。彼らが新しい魅力を引き出してくれるなら，それもいいかも知れない」

Ⅳ　考　　察

1．特殊な身体感覚・体感体験

「身体から出る黒い粉」のエピソードや，「黒いどろどろとしたものが身体から噴出する」といった発言からは，宮崎駿が何らかの特殊な身体に関する感覚をもち，それを体感体験として経験していることが考えられる。「タタリ神」の発言では，実際にそのような体験を「時々」

「何度か」は経験したと述べている。また言葉をかえて同じ体験が何度も語られており（「身体中から毛穴という毛穴から邪悪なものがワーッとでてくる感じ」「体中の毛穴から，それこそ穴っていう穴から黒いどろどろしたものが出てくるような感じ」「身体の中から，本当に黒い虫[注2)]が出てくるような感じ」「自分の毛穴という毛穴から，穴という穴から黒いわけのわからないものがワーッと噴出してくる」），それだけ本人にとって強烈な体験であったことがうかがえる。宮崎駿が語る「身体から黒いどろどろしたものが出てくる感じ」といった表現は，それを比喩としてとらえることも可能だろうが，その一方で，名状し難い実体験を言語化して語ろうとした可能性も高いのではないかと考えられる。また宮崎駿が“鈴木敏夫の身体から黒い粉がでている”と語ったエピソードでは，周囲のスタッフに何度も確認する行動が見られており，確信性の高い実体験であったことが想像される。さらにタタリ神に関する発言では，「自分にあるものですから，みんなに共通しているのかと思っていたんです」「そういうのをみんな持ってるんだろうと思ってたんです」と述べており，「身体から黒いものが出てくる感じ」といった身体感覚を，宮崎駿は一般的な通常感覚として誰もが体験していると考えていたようである。

宮崎駿の“鈴木敏夫の身体から黒い粉が落ちるのを見た”というエピソードは，幻視といった視覚系の異常体験として理解することもできるだろう。ただしその背景には，「身体から黒いものが出る」という宮崎駿自身が体験した特殊な身体感覚の影響があったと考えられ，その実体験を他者にまで投影することで，派生した現象として理解することが可能である。本論では，宮崎駿の特殊な身体感覚・体感体験に焦点をあてて考察を進めることにする。

2．身体感覚に伴う情動反応

前出したように宮崎駿は，「黒いわけのわからないもの」が体から噴出するときの感情として，「怒り」「憎しみ」「憤怒」などを挙げている。「タタリ神」や「カオナシ」以外で，怒りや憎しみによって凶暴化する登場人物として，映画『風の谷のナウシカ』の主人公ナウシカがある。父親をトルメキア兵に殺されたナウシカは怒りで我を忘れ，叫びながらその場にいたトルメキア兵を殴り殺していく。このシーンでは，ナウシカが憤怒の表情を浮かべながら，「怒りで髪が逆立つ」というアニメーションの表現手法がとられており，いわゆる「怒髪天を衝く」という慣用表現を映像的に作り出している。ちなみに漫画『ナウシカ』では，「わたしのなかに恐ろしい憎しみがひそんでいて，自分でもおさえられなくなるんです」（第1巻 p. 83）[13)]というナウシカの台詞がある。

映画『もののけ姫』でも，情動反応として「髪が風に揺れる」という表現手法が用いられており，浦谷はこれを「宮崎作品では心が動くと風が吹く」と指摘している[26,27)]。「エボシを前に，怒りでアシタカの頭髪が風の中のようにはためく（カット459）」「更に激しい心の風，サンとタタラ場の人々の憎み合いを見て，アシタカの内部から，怒りと悲しみが風となってほとばしる（カット610）」などのシーンがある[26,27)]。「風」は目で見ることはできないが，物がはためくことによって間接的に視覚化できるものであり，また「風を感じる」ことは，一般感覚として共有できる体感体験である。浦谷は，『風の谷のナウシカ』『となりのトトロ』『魔女の宅急便』などで見られる「風」を感じるシーンを取り上げ，これらの表現を「宮崎らしさの本質なのではないだろうか」と考察し，宮崎駿を「風の作家」と評している。

このように見ていくと，「タタリ神」「カオナシ」といった「黒いわけのわからないもの」として表現されたキャラクターや，「ナウシカ」「アシタカ」などの「怒りで髪が逆立つ」「怒りで髪がはためく」といったシーンは，宮崎駿自身が経験している名状しがたい身体感覚・体感体験を具象化・視覚化することで創作された映像表現ではないかと想像することができる。

3．影と闇を体現するキャラクター
——皇弟ミラルパ

「タタリ神」や「カオナシ」は「黒いわけのわからないもの」として表現されているが，これ以外に「体から黒いものが出ている」を体現しているキャラクターとして，漫画『風の谷のナウシカ』に登場する「土鬼の皇弟ミラルパ」がある（土鬼はドルクと読む。超常能力をもつ皇帝で，兄から帝国の実権を奪っている弟という設定のため「皇弟」と記される）。ミラルパは，幽体離脱のような形で自分の精神を肉体から離す能力をもつが，その姿は黒い闇の塊のように描かれている（漫画『ナウシカ』第3巻 pp. 106-107，第4巻 pp. 107-111：台詞の中で「闇」と呼ばれている。また漫画『ナウシカ』では，主人公ナウシカの精神世界の中の「虚無」として，目や鼻や口からどろどろとした体液が流れ出す骸骨も登場する：第5巻 pp. 68-69）。ミラルパは第5巻で兄に殺されるが，その後も黒い闇の姿でさまよい続け，ナウシカは意識を失った際に，自分の精神世界の中でミラルパの霊に取り憑かれてしまう（第6巻 pp. 48-67）（このミラルパの霊魂は，台詞の中で「影」と呼ばれている）[13]。自分を取り戻したナウシカは「去れ！！」と叫び，その自分に取り憑いた影を振り払う（同 p. 69）。すると黒い影は飛散し，そのなかから痩せたよぼよぼの老人が現れる。影を失った老人に力はなく，光を恐れ，精神世界の闇の中に取り込まれそうになるが，ナウシカはこのミラルパの霊を救い出し（同 p. 76），ともに森の中を抜け，最後は光の中へと導いていく（同 pp. 92-93）（これは皇弟が成仏したことをあらわしていることが後に語られる：同 p. 127）。

この一連の描写や，宮崎作品の「影」や「闇」の概念に，もっとも影響を与えたのではないかと考えられる小説として『ゲド戦記』[9]が挙げられる。

4．特殊な身体感覚と小説『ゲド戦記』が創作に及ぼした影響

宮崎作品に多大な影響を与えたとされる小説『ゲド戦記』は全6巻であるが，宮崎駿が読み込んだという1980年代に刊行されていたのは前3巻までである[注3]。第1巻『影との戦い』は，若い主人公ゲドが，野心と傲慢から禁じられた魔法を使って自らの「影」を呼び出してしまい，その影に脅かされ，そしてその影と対峙していく物語である。第2巻『こわれた腕環』は，世界に平和と均衡をもたらすエレス・アクベの腕環を探すゲドと，アチュアンの墓所の巫女テナーを中心に，主に暗闇の地下迷宮の世界で物語が進んでいく。第3巻『さいはての島へ』は，魔法使いの大賢人となったゲドが，世界の均衡を取り戻すために，若き王子アレンとともに旅をし，魔法使いクモが不死を得ようとして開けた黄泉の国の扉を閉じて帰還するまでの話である。

『ナウシカ』から『ハウル』に至るまですべて『ゲド戦記』の影響を受けている，と宮崎駿自身が原作者を前に告白したわけだが，実際に『ゲド戦記』を通読すると，宮崎作品に影響を与えたと想像されるキャラクターや物語設定を見つけることができる[注4,5]。

なかでも宮崎駿に最も影響を与えたのは，「影」と「闇」の表現と設定だったのではないかと思われる。『ゲド戦記』1巻の「影」，2巻の「暗黒」「闇」，3巻の「闇」「黄泉の国」の描写と情景は，漫画『ナウシカ』におけるその表現を彷彿とさせるものがある。例えば，『ゲド戦記』1巻の影の描写には，以下のようなものがある。

> 「ふと肩ごしに振り返ると，閉まっているドアの傍らに，何かがうずくまっていた。闇よりもさらに濃い，どろどろと形の定まらない暗黒の影の塊だった。塊は彼の方に手をのばし，なにごとか彼にささやきかけてきた。だが，ゲドの知らないことばだった」（pp. 47-48）
>
> 「濁ったふたつの目があらわれてじっとこちらを見すえた。と，思う間もなく，突然見たこともない恐ろしい顔が浮かび上がった。人間とも化け物ともつかぬ顔だ。ひくひくと動くその唇と目は，暗黒の闇に消えていく小さな穴を思わせた」（pp. 303-304）

あるいは『ゲド戦記』3巻の「黄泉の国」の

「石垣」や「ゲドを背負って歩くアレン」は，漫画『ナウシカ』（第6巻 pp. 65-95）の描写への影響を強く感じさせる。

宮崎駿は，なぜそれほどまでに『ゲド戦記』に心酔し，本作品から影響を受けたのだろうか。それは前述した「黒いわけのわからないもの」が身体から噴出するという情動反応を伴った身体感覚・体感体験を自分なりに理解し，またそれを制御するためのヒントを，『ゲド戦記』の「影」や「闇」の概念の中に見たからではないだろうか。宮崎駿が『もののけ姫』のインタビューで語った「自分の内部で爆発する憎しみをなんとかしてコントロールしようとする努力の過程」（p. 99）[16]，「自分の中に生まれてしまった憎しみをどうやってコントロールするかということに尽きる」（p. 108）[16]とは，まさに自分自身の経験を指しているのであり，自分自身の情動反応と体感体験を『ゲド戦記』の影と闇の概念と照らし合わせることで理解し，またそれをコントロールする手段を『ゲド戦記』の思想の中に見出していったのではないかと考えられる。

『ゲド戦記』の主人公ゲドは，他者に対する怒りと憎しみから，禁じられている死者の霊を呼び覚ます魔法を使い，そのことで自らの「影」を呼び出してしまう。自分を付け狙う影におびえ，さまよい続けたゲドは，影と対峙することを決意し，逆に影を追い求め，最後には影との一体化を成し遂げる。

「自分に向かってのびてきた己の影を，その黒い分身をしかと抱きしめた。光と闇とは出会い，溶けあって，ひとつになった」（第1巻 p. 304）

「すべてをひっくるめて，自分自身の本当の姿を知る者は自分以外のどんな力にも利用されたり支配されたりすることはない。ゲドはそのような人間になったのだった」（第1巻 p. 307）

自らの影や闇を否定するのではなく，それを受け入れた上で制御し得るもの，対峙し得るものとして生きる「ナウシカ」「アシタカ」の原型は，『ゲド戦記』の主人公ゲドにあると想像される。闇と光を相反するものとして位置づけるのではなく，闇の存在を受け入れた上で生きていこうとする姿勢は，『ゲド戦記』と『ナウシカ』『もののけ姫』に共通して流れる思想的な鍵概念といってよい。

漫画『ナウシカ』には，「光と闇」に関して以下の台詞がある。

墓所の主「お前は危険な闇だ。生命は光だ！！」
ナウシカ「ちがう。いのちは闇の中のまたたく光だ！！」（第7巻 p. 201）

同様に，『ゲド戦記』においても「光と闇」に関して以下の台詞がある。

「ことばは沈黙に，光は闇に，生は死の中にこそあるものなれ。飛翔せるタカの，虚空にこそ輝ける如くに」（第1巻巻頭）

「見よ！わたしは闇で光を見つけたぞ。光の精を見つけたぞ」（第2巻 p. 248）

「ことばを聞くには静寂がいる。星を見るには闇がいる」（第3巻 p. 228）

「アレン，よい人間とはどんな人間かな？　悪を働かず，闇への扉を開かず，己の中にも闇を持たない人間かな？」（第3巻 p. 256）

「いいか，アレン，この世ではふたつのもの，相対立するふたつのものがひとつのものを作りあげているのだ。万物と影。光と闇。天の両極。そして，生は死から，死は生から生まれている」（第3巻 p. 254）

5．体感異常症との異同

宮崎駿の「黒いどろどろしたようなものが身体から出てくる感じ」というのは，精神医学的にいえば，体感異常症（セネストパチー），あるいはより限局的にいえば，皮膚寄生虫妄想のそれに類似している。

体感異常症（もしくは体感症）は，奇妙な体感の異常を訴える症例で使われる概念で，セネストパチー（cénestohpathie）[29]の呼称が本邦ではよく使用されている。セネストパチーとは1907年にDupréら[3]によって提唱された呼称で，体感（cénesthésie）の異常を主症状として，他の精神症状がほとんどみられず，慢性に経過

する症例を独立した疾患単位と考えて命名したことに始まる[6,25]。しかしその後，1957年にHuber[5]は，体感異常型統合失調症の概念を提唱し，これを統合失調症の下位分類として位置づけている。一方，うつ病などの気分障害や神経症と診断される症例での体感異常の症例報告も数多く存在する。よって単一症候的に体感異常のみを呈する狭義のセネストパチー症例と，疾患単位よりも体感異常の症状に対してこの用語を使用する広義のセネストパチーの概念とが混在しているのが現状である[23]。狭義のセネストパチーを操作的診断基準の中で位置づけると，体感異常の内容が奇異であれば妄想性障害に，より一般感覚に近ければ身体表現性障害に分類されることになる[11]。また渡辺は，セネストパチーの診断の条件を提唱しており，その一つとして「単なる痛みとか痒みとかの感覚でなく，身体医学的に理解することのできない奇妙な『感覚』とそれゆえの身体の『変容』の確信に基づいた訴えを執拗に繰り返し，そのための身体的治療を執拗に求める症例であること」をあげている[28]。

一方，皮膚寄生虫妄想は，1938年にEkbom[4]が提唱した概念で，むずむずする，虫が刺す，かゆいなどの皮膚異常感覚を主訴として，皮膚の中や皮下を虫がはいまわると感じ，寄生虫による皮膚疾患にかかったと確信する症例の一群を指す。患者は執拗に皮膚科の治療や検査，あるいは寄生虫の駆除などを求めるが，このテーマ以外の事柄に関する思考には異常が認められない[6]。主として初老期以降で，また女性例が多いと報告されている[11,23,24]。皮膚寄生虫妄想も身体感覚の異常が主症状であるため，セネストパチーの関連疾患として位置づけられることがある[11]。

またMunroら[17]は1982年に，セネストパチーや皮膚寄生虫妄想などを，妄想的な心気症を単一症候的に訴える一群の病態と位置づけて，単一症候性心気妄想病（monosymptomatic hypochondriacal psychosis：MHP）という臨床単位を提唱した。MunroらはMHPの概念における妄想として，皮膚寄生虫妄想，自己臭妄想，醜形恐怖，セネストパチーなどを挙げている[11]（ただし自己臭妄想や醜形恐怖などの統合失調症圏に近いと考えられる思春期妄想症の一群と，老年期に多い皮膚寄生虫妄想などの病態を，妄想のもとに一括する概念となっており，その分類学的な妥当性には議論が残ると考える）。

ここで，宮崎駿の特殊な身体感覚・体感体験と，精神科臨床でみられる体感異常症との類似点と相違点を検討してみる。「形式・部位」「内容（異物）」「確信性」「出現度」「随伴症状など」の項目に分けて，その特徴を表に示した。宮崎駿の体感体験は，何らかの異物（「黒いどろどろしたもの」「黒い虫」など）が身体内部から外部に出ていく（「噴出する」）という形で体験されるのが特徴といえる。一方，体感異常症や皮膚寄生虫妄想においても異物の体内移動感や寄生虫といった形で症状が訴えられる場合もあるが，多くは身体内部の内臓や身体器官，皮膚の異常感覚であることが多い。皮膚寄生虫妄想では，虫という具体的な形をなして症状が訴えられ，ときに患者は皮膚の落屑や自室の埃を持参して，これがその虫の証拠であると主張することがある。ただし，それはあくまでも外部から身体（皮膚）に侵入してきた虫の残骸という解釈であって，初めから身体内部に存在した虫が体外に出てきたと訴えるものではない。また体感異常症では，異常な感覚体験にこだわり，その体験を執拗に訴え，治療を求め続けることが特徴となっている。宮崎駿の体感体験は，一過性にみられるものであり，その形式や内容を比較しても，体感異常症や皮膚寄生虫妄想とは症候を異にするものといえる。

6．体感体験と創造性

さらに宮崎駿の特殊な身体感覚・体感体験と，創造性との関連性を考察してみる。前述したように，精神症状としての体感異常症は，身体の変容感や損傷感が主体であり，患者にとっては自己の身体異常感が最も重大な関心事である。そのため患者は，その原因検索と治療を執拗に求めることとなり，それが病状の一つの特徴ともなっている。一方，宮崎駿の体感体験は，自

表

	宮崎駿の体感体験	体感異常症（セネストパチー） 皮膚寄生虫妄想
形式・部位	身体内部から何かが外部へ出る 「身体から○○が出る」 「毛穴から○○が噴出する」	身体内部（内臓・身体器官） もしくは皮膚の異常感覚
内容（異物）	「黒いどろどろとしたもの」 「黒いわけのわからないもの」 「黒い虫」	・奇妙な身体感覚・身体変容感（「脳が縮む」「筋肉がどろどろする」「神経が引きつる」など）が主。 ・異物の体内移動感（「テープが体幹を上昇する」「頚動脈に玉が転がる感じ」など）を訴える症例もある。 ・皮膚寄生虫妄想では「虫」。
確信性	体験時の確信性は高いと想像されるが，発言時には客観的に体験を振り返り，その内容を語っている。	確信性は高く，執拗に訴え続ける。
出現度	一過性・短時間・短期間	慢性的に経過
随伴症状など	情動反応に伴って出現 （怒り・憤怒・憎しみなど）	・狭義では，体感異常のみ。 ・広義では，離人症，自我意識障害，感情障害，被影響体験など。

己の身体が損傷を受けるものではなく，また体験している宮崎駿の関心は，身体感覚とともに身体から生じてくる何か（「黒いどろどろとしたもの」など）に向いていると考えられる。これは身体の内部から生じる何かを外在化させ，それに形を与える体験といえる。またそこには自分自身の内部から生じる情動反応が伴っており，怒りや憎しみといった感情を，身体から生じ出る物質的なものとして具象化する作用をもっている。この体感体験が創作に影響を及ぼしたと考えられるキャラクターとしては「タタリ神」が最もわかりやすいが，それ以外でも，例えば「アシタカの内部から，怒りと悲しみが風となってほとばしる」（この文章表現は，絵コンテに宮崎自身が記述したもの）のシーンでは，身体内部に湧きあがる情動を「風」という目に見える形に具象化し，それを体外に放出するという映像を作り出している。

この自己の内部にある情動的なものを外在化するという体験様式は，『ゲド戦記』の主人公ゲドが，怒りや憎しみから自らの「影」を呼び出してしまうという『ゲド戦記』１巻の物語を思い起こさせる。宮崎駿が『ゲド戦記』に心酔し，その思想を自分のものとしていった背景には，自らの体感体験を『ゲド戦記』の「影」に照らし合わせることで，より深く理解しようとした経緯があるのではないかと想像される。また内的体験を外在化させて具象化し，形を与えていくという能力は，映像作家である創作者としての創造性にも多大な影響を与えた可能性があると考えられる。

Ⅴ　結　　語

宮崎駿が語った「黒いものが身体から噴出する」といった身体感覚・体感体験を指摘し，それが影響を与えたと考えられる映像表現と，それらに影響をおよぼしたと考えられる小説『ゲド戦記』を取り上げた。さらに精神医学における体感異常症や皮膚寄生虫妄想を概説し，それらと宮崎駿の体感体験との異同や，宮崎駿の体感体験と創造性との関連性について考察した。宮崎駿の体感体験は，何らかの異物が身体内部から外部に出ていくという形で体験されるもの

である。自己の内部にある情動的なものを外在化するという体験様式は，『ゲド戦記』の主人公ゲドが生み出した「影」の概念に似通っており，宮崎駿が自分自身の体験を理解するために『ゲド戦記』の思想を自分の精神的な支柱にしようとしたのではないかと考える。またそこから『ゲド戦記』の影や闇の描写が，宮崎作品の映像表現にも影響を与えていったと想像される。内的体験を外在化して具象化する能力は，宮崎駿の創造性にかかわる大きな要素の一つではないかと考えられた。

注1）NHK番組『宮崎駿の仕事 プロフェッショナル仕事の流儀』[33]とドキュメンタリーDVD『ポニョはこうして生まれた。』[1]は，荒川格の取材をもとに製作されているが，この「黒い粉」のエピソードは収録されていない。これに関連して荒川は，DVD『ジブリ汗まみれ』[21]において，次のように述べている。「本当の取材者ならば，そういうところも撮るべきだと思うんですよ。その『黒い粉見えたか』って言われているところもまざまざ撮っちゃうべきで。でもそれが僕にはできなくて，途中でテープを止めてしまった。そういうところは取材者として自分は未熟だったと思います」。

注2）「黒い虫」「黒い粉」という表現からは，映画『となりのトトロ』『千と千尋の神隠し』に登場する「ススワタリ」も連想されるが，人畜無害なキャラクターであり，本論では割愛した。

注3）1990年に米国で第4巻が発刊されるが，原作者の思想的変化により，その世界観は大きく変貌する。特にフェミニズムの影響が前面にでている。宮崎作品は女性が主人公であることが多く，そのことも『ゲド戦記』映画化にあたって，ル＝グウィンが宮崎駿を指名した要因ではないかと想像される。ただし宮崎駿がル＝グウィンと会うために渡米した時点でも，宮崎駿は第3巻までしか読んでいなかったらしい[18]。

注4）例えば，『ナウシカ』のキツネリスを連想する小動物オタク。『千と千尋の神隠し』の設定に影響を与えたのではないかと思われる「真の名」。漫画『ナウシカ』の最後が伝承風（「～とある年代記は記している。またある伝承では～とも伝えている」）であるのに対し，『ゲド戦記』第3巻の最後も同様に伝承風（「ゲドの武勲には～とある。……しかし，ゴントに伝わる話はこれと異なる」）となっている。その他，「シュワの墓所（漫画『ナウシカ』）」と「アチュアンの墓所（『ゲド戦記』2巻）」など。また『ナウシカ』の巨大生物「王蟲」の語源については，『砂の惑星』の「サンドワーム」など諸説あるが[8,14]，『ゲド戦記』の竜の名も「オーム」であり，さらに漫画『ナウシカ』の巨神兵の名が「オーマ」であることを指摘しておく。

注5）映画『ハウルの動く城』にも『ゲド戦記』の影響は見て取れる。魔法使いハウルは，戦闘シーンで大きな鳥に姿を変えるが，徐々に人間性を失い精神を侵食され，鳥から人間に戻れなくなっていく。そのハウルが心の闇に食われていく映像表現は，『ゲド戦記』の影や闇の描写に影響を受けていると想像される。また『ゲド戦記』1巻には，影から逃れるために魔法でハヤブサに姿を変えたゲドが，自分の力では人間に戻れなくなるシーンがある。

補注1）文中引用の『ゲド戦記』の頁数は，すべて岩波少年文庫版による。邦訳初版は1976～1977年に岩波書店から発刊。

補注2）文献12は，2007年に「ゲドを読む」ブエナビスタホームエンターテイメント発行（非売品）にて再録されている。

補注3）文献20は，スタジオジブリHP（http://www.ghibli.jp/）に採録されている。

補注4）文献21，22は音声媒体であり，活字化するにあたって読みやすくするための微修正を適宜加えてある。文献22は，TOKYO FM 80.0 MHz, 2007/10/7より放送開始。番組HP（http://www.tfm.co.jp/asemamire/）にて過去の放送分を聴くことが可能。

文　献

1）荒川　格：『ポニョはこうして生まれた。――宮崎駿の思考過程（DVD）』 ウォルトディズニースタジオホームエンターテイメント，2009.

2）キャメロン，J.（聞き手：伊藤徳裕）：「インタビュー：新作『アバター』宮崎アニメにオマージュ」MSN産経ニュース，2009年12月25日（http://sankei.jp.msn.com/）.

3）Dupré, E.. et Camus, P.：Les cénesthopathies. Encephale, 2；616-631, 1907.

4）Ekbom, K. A.：Der präsenile Dermatozoenwahn. Acta Psych. Scand., 13；227-259, 1938.

5）Huber, G.：Die coenästhetische Schizophrenie. Fortschr. Neurol. Psychiat., 25；491-520, 1957.

6）加藤正明，保崎秀夫，笠原嘉ほか編：『新版 精神医学辞典』弘文堂，東京，1993.

7）叶　精二：『日本のアニメーションを築いた人々』若草書房，東京，2004.

8）叶　精二：『宮崎駿全書』フィルムアート社，東京，2006.

9）ル＝グウィン（清水真砂子訳）：『ゲド戦記1～3巻』岩波書店，東京，2009.

10）ルイス，D.，佐伯直美，セノ，A.：「世界に広がるジブリの魔法」ニューズウィーク日本版，4月3日号（第17巻13号），pp. 52-61，2002.

11）松下正明総編，吉松和哉ほか編：『臨床精神医学講座6 身体表現性障害・心身症』中山書店，東京，1999.

12）宮崎　駿：「私の好きなファンタジーノベル――U・K・ル＝グウィン『ゲド戦記』」波，5月号，新潮社，東京，1989.

13）宮崎　駿：『風の谷のナウシカ 全7巻』徳間書店，

東京，1983-1995.
14）宮崎 駿：『出発点 1979～1996』徳間書店，東京，1996.
15）宮崎 駿：『千と千尋の神隠し――千尋の大冒険』別冊コミック・ボックス，vol. 6，2001.
16）宮崎 駿：『折り返し点 1997～2008』岩波書店，東京，2008.
17）Munro, A., Chmara, J.：Monosymptomatic hypochondriacal psychosis：a diagnostic checklist based on 50 cases of the disorder. Can. J. psychiatry, 27；374-376, 1982.
18）清水眞砂子：「ゲド戦記5大インタビュー：ゲド戦記とスタジオジブリの夏」インビテーション，8月号，pp 34-37，2006.
19）鈴木敏夫：「世界一はやい『ゲド戦記』インタビュー（完全版）」スタジオジブリ HP，2005.
20）鈴木敏夫：「鈴木プロデューサー ゲド戦記を語る（1）」インビテーション，4月号，2006.
21）鈴木敏夫（服部 准編）：「鈴木敏夫のジブリ汗まみれ 九十九の言葉（DVD）」ウォルトディズニースタジオホームエンターテイメント，2009.
22）鈴木敏夫：「鈴木敏夫のジブリ汗まみれ（ラジオ番組）」
23）高橋 徹，吉松和哉：「セネストパチーの臨床類型についての一考察――症例を通して」精神医学，40；507-516，1998.
24）Takahashi, T., Tamaru, T., Imai, J. et al.：Pathology in senile patients with abnormal body sensation. Psychogeriatrics, 1；139-142, 2001.
25）高橋 徹，高橋 徹：「セネストパチーの原点――Dupré らの論文」臨床精神病理，29；345-358，2008.
26）浦谷年良：『「もののけ姫」はこうして生まれた。』徳間書店，東京，1998.
27）浦谷年良：『「もののけ姫」はこうして生まれた。（DVD）』ブエナビスタホームエンターテイメント，東京，2001.
28）渡辺 央：「セネストパチー」『臨床精神医学講座 6 身体表現性障害・心身症』pp 195-208，中山書店，東京，1999.
29）吉松和哉：『セネストパチーの研究』金剛出版，東京，1985.
30）『総特集 宮崎駿の世界』ユリイカ臨時増刊号，29（11），青土社，東京，1997.
31）*ibid.*, pp 178-185.〔フィリップ・クリスタン（福田圭文訳）：「ヨーロッパはいかに宮崎駿を受容したか」〕
32）『宮崎駿の世界』竹書房，東京，2005.
33）『宮崎駿の仕事 プロフェッショナル仕事の流儀スペシャル（DVD）』NHK エンタープライズ，東京，2009.